



①9 BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Gebrauchsmuster**  
⑩ **DE 297 15 998 U 1**

⑤1 Int. Cl.<sup>8</sup>:  
**G 06 F 3/00**

②1	Aktenzeichen:	297 15 998.4
②2	Anmeldetag:	5. 9. 97
④7	Eintragungstag:	6. 11. 97
④3	Bekanntmachung im Patentblatt:	18. 12. 97

DE 297 15 998 U 1

⑦3 Inhaber:  
Siemens AG, 80333 München, DE

⑤4 Endgerät für Computerspiele

DE 297 15 998 U 1

BEST AVAILABLE COPY

## Beschreibung

## Endgerät für Computerspiele

5 Die Erfindung betrifft ein Endgerät für Computerspiele, wie beispielsweise einen Personalcomputer, ein Laptop oder Notebook, oder ein Palmtop, wobei auf diesen Datenverarbeitungsgeräten die entsprechenden Computerspiele geladen sind. Weiter kann ein solches Endgerät auch ein spezielles, nur für  
10 die Ausführung von Computerspielen geeignetes Gerät sein.

Mit den zur Zeit bekannten Computerspielgeräten ist die Möglichkeit eines Updates beziehungsweise der Installation einer neuen Software-Version eines Spieles in einem portablen Computerspiel nur mit Hilfe einer Datendisk möglich. Weiter ist  
15 das Spiel mit nicht lokalen Partnern mit den existierenden portablen Computerspielen gänzlich unmöglich.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde ein Endgerät für  
20 Computerspiele anzugeben, bei dem diese Nachteile vermieden sind.

Diese Aufgabe wird erfindungsgemäß durch die im Schutzanspruch angegebenen Merkmale gelöst.

25

Im folgenden wird die Erfindung anhand eines Ausführungsbeispiels beschrieben.

Erfindungsgemäß wird das Endgerät für Computerspiele mit der  
30 Funktion eines mobilen Telefons kombiniert. Durch diese Kombination erhält man zum einen die Möglichkeit via schnurloser Datenkommunikation andere beziehungsweise neue Spiele, beispielsweise via Internet oder vergleichbarer Netzzugänge, herunterzuladen. Andererseits ist es möglich mittels Daten-  
35 kommunikation mit anderen Spielpartnern zu spielen, ohne daß diese selbst vor Ort anwesend sind. Weiter ist es denkbar,

05.09.97

diese Spiele innerhalb einer sogenannten Konferenzschaltung mit mehreren Partnern gleichzeitig zu betreiben.

Darüber hinaus können, neben der hier beschriebenen Anwendung, innerhalb eines solchen Gerätekonzepts, ein Großteil der Komponenten wie die Tastatur, das Display, der Mikroprozessor, akustische Komponenten, sowie die Energieversorgung, für die mobile Telekommunikation und das portable Computerspiel genutzt werden.

Das Endgerät für Computerspiele weist erfindungsgemäß eine Schnittstelleneinrichtung zur Anbindung an ein cellulares Funknetz auf. Diese Schnittstelleneinrichtung beinhaltet neben der Antenne eine Funkeinrichtung, sowie einen für die Datenverarbeitung und Steuerung vorgesehen logischen Schaltkreis. Die Teile sind beispielsweise bei einem Mobilfunkgerät nach dem GSM-Standard vorhanden.

Das Endgerät für Computerspiele kann sozusagen ein integriertes Mobilfunkgerät aufweisen, oder es kann über eine Verbindungsleitung an einem solchen Mobilfunkgerät angeschaltet sein.

BEST AVAILABLE COPY

Schutzanspruch

Endgerät für Computerspiele gekennzeichnet durch  
eine Schnittstelleneinrichtung zur Anbindung an ein cellula-  
5 res Funknetz.